

COMPILATION 2

con 4 Super Videogames

FBI

In piena notte Jo si affaccenda intorno ad un veicolo. Si affretta a scaricare le bottiglie di alcoolici. Ad un tratto una sirena risuona : ecco il FBI che arriva !

CARICAMENTO DEL PROGRAMMA

Battete RUN" FBI

SVOLGIMENTO DEL PROGRAMMA

A) Comandi :

Per giocare con il joystick, muovetelo semplicemente ; per giocare con la tastiera premete il tasto 1.

I tasti di direzione sono i seguenti :

ALTO ↑

SINISTRA ←

STOP (sospensione del gioco. Per riprenderlo premete qualsiasi tasto)

DESTRA →

BASSO ↓

Barra spaziatrice per sparare

Avete la possibilità di definire di nuovo i tasti sopraccitati : premete allora il tasto 2. Il programma consente di scegliere i propri tasti dopo avere chiesto il livello di difficoltà (1, 2, 3, 4).

Se usate il joystick, il gioco incomincerà non appena avrete premuto il pulsante. Mentre premerete il tasto 2 potrete scegliere il grado di difficoltà (1, 2, 3, 4).

Potete tornare ad ogni momento alla prima pagina : premete insieme i tasti D, E, N, P.

B) Principio del gioco

Potete guidare la vostra macchina grazie al radar collocato a destra dello schermo principale. Lo scopo è di distruggere 30 piccoli camion pieni di alcoolici per rubare il prezioso liquido.

Il vostro serbatoio può soltanto contenere 5 volte il volume di un camion. Perciò dovete regolarmente recarvi presso un magazzino per svuotarlo.

Per distruggere un camion, disponete di un revolver e di 4 caricatori da 7 pallottole. Per caricarlo occorre raggiungere la casa del padrino ubicata in una città. Il punteggio è rappresentato dalla fila di sigari collocata a destra dello schermo.

Un camion = un sigaro

La vostra macchina è inseguita da agenti del FBI e i camion vi sfuggono come la peste. Inoltre gli ostacoli da evitare sono numerosi :

- Gli agenti piazzati nelle loro postazioni
- I lampioni (se fossero urtati, sareste costretti a guidare nel buio)
- Le nonne così come le muse (se fossero travolte, chiederebbero il risarcimento dei danni, cioè sigari)
- I bar che riducono la capacità di controllo fino alla visita al padrino
- Il tempo il cui scorrere implica una diminuzione lenta ma regolare del punteggio.

Quando un agente del FBI è ucciso, una tomba segna il posto dove è caduto. Così c'è un ostacolo supplementare.

Sappiate che due tombe collocate l'una accanto all'altra vieterebbero il passaggio al livello superiore anche se i 30 camion fossero distrutti. (Apparirebbero di nuovo).

Se voleste distruggere le due tombe dovrete uccidere un agente del FBI accanto alle due tombe.

Certi passaggi segreti consentono di uscire da situazioni critiche. Per vostra fortuna, questa possibilità non è concessa agli agenti del FBI.

BIDUL

Per tutta la giornata BIDUL cerca solo di guadagnare tempo. La sua ragione di vita è di correre dal letto al lavoro, dalla mensa a scuola. Fortunatamente, incontra talvolta dei bonus di tempo che gli fanno guadagnare preziosi secondi contro le Temibili Sveglie Ritardo (T.S.R)

CARICAMENTO DEL PROGRAMMA

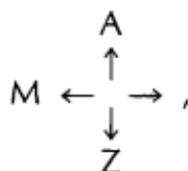
Battete RUN "BIDUL

SVOLGIMENTO DEL PROGRAMMA

Dovete scegliere fra l'uso del joystick e della tastiera.

Per rendere valida l'opzione scelta premete qualsiasi tasto o spingete il joystick verso il basso.

I tasti di direzione sono i seguenti



Appare allora sullo schermo un labirinto i cui quattro angoli sono occupati da un letto, un hamburger, una scuola e una fabbrica.

Al centro del labirinto si vedono quattro T.S.R. pronti a divorare BIDUL, vestito di giallo.

Manda giù i minuti rappresentati da pastiglie gialle collocate lungo il percorso. Se raggiunge uno degli obiettivi fissati (letto, scuola, fabbrica, mensa) le sveglie diventano blu. BIDUL può allora rinchiuderle nella gabbia centrale. Questo potere gli è solo concesso per qualche secondo. Ogni sveglia catturata frutta 200 punti, poi 400 punti, poi 800 punti, infine 1 600 punti.

Nel labirinto appaiono talvolta oggetti che gli fanno guadagnare tempo e quindi punti supplementari :

- scarpe 100 punti
- bicicletta 200 punti
- tram 300 punti
- macchina 400 punti
- biglietto della metropolitana 500 punti
- aereo 600 punti

INVASIONE

CONFIGURAZIONE

- PC 128
- JOYSTICK.

CARICAMENTO DEL PROGRAMMA :

- **Selezionate l'opzione BASIC 1.**
- **battete RUN"INVASION e premete il tasto ENT.**

SVOLGIMENTO DEL PROGRAMMA

Il programma incomincia con la presentazione dei differenti invasori :

GLOU vale 10 punti, TRIM vale 30 punti, VAMP vale 40 punti, OSJO vale 50 punti, RECTA vale 100 punti.

Vi offre la possibilità di giocare sia da solo sia con un'altra persona. Per selezionare l'opzione scelta, premete sia il tasto 1, sia il tasto 2 della tastiera.

Dovete fronteggiare l'attacco e distruggere queste creature prima che raggiungano il suolo. Potete spostarvi con l'aiuto del joystick e mitragliarle dal vostro vascello spaziale, a tale fine premete il pulsante FIRE. State attenti ai tranelli che vi tendono. Ogni invasore è dotato di un potere specifico che può intralciare la vostra missione :

- Vamp e Trim ammonticchiano mattoni non appena raggiungono il suolo e riducono l'area di volo. Dovrete quindi evitare i muri.
- Recta è un moltiplicatore. Dopo avere raggiunto il suolo, genera 10 invasori supplementari.
- Osjo si trasforma in Recta al primo atterraggio
- Glou si limita a passare.

Il programma carica per prima il livello 0. La partita completa vi porta a superare tutti i livelli. Disponete soltanto di 4 vascelli spaziali a partita ! Il cambiamento di livello si fa automaticamente. In calce allo schermo vengono costantemente visualizzati il punteggio, il numero di vascelli non usati così come il punteggio da superare.

PILOT

CARICAMENTO DEL PROGRAMMA

Battete RUN"PILOT e premete ENT.

PILOT consta di tre parti : la scuola, la navigazione e la missione.

Se volete imparare a volare, scegliete l'opzione "SCUOLA". Dovete decollare da un campo d'aviazione, compiere delle evoluzioni e infine riuscire ad atterrare.

La "NAVIGAZIONE" : dovete decollare dal campo - parte sinistra dello schermo — per atterrare sul terreno di fianco — parte destra —. State attenti : non dovete sorvolare le città rosse !

Per compiere la "MISSIONE" dovete decollare, fare almeno tre foto degli obiettivi fissati e infine atterrare. Per fare una foto, occorre sorvolare l'obiettivo e premere il pulsante del joystick 0.

Scegliete l'opzione con il joystick 0 e premete il pulsante FIRE.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO :

La maggior parte dello schermo è composta di un quadro verde circondato di blu. Si tratta di un piano della zona di evoluzione visto dall'alto. La traiettoria dell'aereo viene visualizzata sotto forma di punti rossi.

— Un rettangolo nero rappresenta una pista dell'aeroporto. All'estremità della pista, dei numeri indicano la direzione dell'aereo (decina di gradi).

— Le forme gialle rappresentano le montagne. La loro altitudine è indicata in giallo, — in calce allo schermo, a destra —.

— Le forme bianche rappresentano le vette coperte di neve. La loro altitudine è indicata in bianco, — in calce allo schermo, a destra —.

— Dei quadrati viola rappresentano le città. E' vietato sorvolarle.

COMANDI :

Il joystick 0 serve a pilotare l'aereo ed a fare le foto. Il joystick 1 serve ad aumentare od a ridurre la potenza del motore.

JOYSTICK 0 :

— Pulsante : serve a fare le foto mentre l'obiettivo è sorvolato

— Cloche : serve a guidare l'aereo. Quando la cloche è al punto morto, l'assetto dell'aereo è mantenuto

← Per girare a sinistra → per girare a destra.

JOYSTICK 1 : Serve a controllare la velocità :

↑ velocità › ↓ velocità ‹.

Quanto più cabrate l'aereo tanto più la velocità è ridotta, così come la potenza del motore.

Quanto più aumentate la potenza, tanto più la velocità aumenta.

Quanto più l'aereo picchia tanto più la velocità aumenta.

Il passaggio fra la salita e la discesa avviene progressivamente.

PARAMETRI DI VOLO :

— In volo, la velocità deve superare 64 nodi.

— In volo, la velocità non deve superare 150 nodi.

— Un'inclinazione troppo forte provoca una discesa a vite.

— E' impossibile attraversare le montagne !!

— E' vietato uscire dallo schermo.

— E vietato sorvolare una città.

— L'aereo può soltanto atterrare sul terreno di destinazione.

— Il contatto con la pista non deve essere troppo duro.

— Una missione non è ritenuta compiuta affinché non abbiate fotografato tre obiettivi.

— Una velocità troppo rapida rompe gli alettoni dell'aereo.

IL DECOLLO :

L'aereo, rappresentato da un punto rosso, è in mezzo alla pista di sinistra. Per prendere un pò di slancio, spingete il joystick 1 in avanti. Non appena la velocità avrà raggiunto 64 nodi, spingerete il joystick 0 verso di voi, così l'aereo salirà.

L'ATTERRAGGIO :

Presentate l'aereo nell'asse della pista. La discesa è leggera fino all'altitudine 0. A partire da quel momento, l'aereo ha raggiunto il suolo. Potete quindi ridurre a poco a poco la potenza del motore e fermare l'aereo. Atterraggio troppo duro : sorvegliate il variometro.

Inclinazione troppo forte : sorvegliate la cadenza e l'orizzonte artificiale.

GLI STRUMENTI :

Motore : indica la percentuale già usata della potenza massima concessavi.

Nafta : indica il rimanente del carburante.

Vario : indica il tasso di salita o di discesa

vario 3 = salita di 3 metri per secondo

vario - 2 = discesa di 2 metri per secondo

Spia : indica la velocità dell'aereo

Altitudine : indica quella dell'aereo

Cadenza : indica il numero di gradi per secondo -verso la sinistra o verso la destra — :

cadenza = 3 : curva a destra, 3 gradi per secondo

cadenza = 0 : volo rettilineo

cadenza = - 2 : curva a sinistra, 2 gradi per secondo.

Rotta : indica quella dell'aereo :

rotta = 0 : indica il nord (alto dello schermo)

rotta = 90 : indica l'est (destra dello schermo)

Monte : indica l'altitudine delle montagne gialle

(numero scritto in giallo) e quella delle montagne bianche (numero scritto in bianco).

L'orizzonte artificiale :consta di un quadrato giallo, modello fisso che rappresenta l'aereo visto dalla parte posteriore — in calce allo schermo —. Una linea nera rappresenta l'orizzonte.

MODELLO

----- ORIZZONTE = l'aereo sale

----- ORIZZONTE = l'aereo discende

MODELLO

Quando l'orizzonte pende a sinistra l'aereo pende a destra e viceversa.

Con il cronometro potete fare a gara con i vostri amici.